

⑯ BUNDESREPUBLIK
DEUTSCHLAND

⑯ Offenlegungsschrift
⑯ DE 32 13 400 A 1

⑯ Int. Cl. 3:
G 07 F 17/34
G 07 C 15/00



DEUTSCHES
PATENTAMT

⑯ Aktenzeichen: P 32 13 400.2
⑯ Anmeldetag: 10. 4. 82
⑯ Offenlegungstag: 20. 10. 83

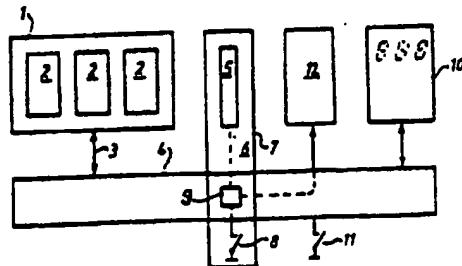
DE 32 13 400 A 1

⑯ Anmelder:
Gausemann, Paul, 4992 Espelkamp, DE

⑯ Erfinder:
gleich Anmelder

⑯ Geldspielausomat mit einer Symbolspiel- und einer Risikospiel-Einrichtung

Erzielte Gewinne aus den Spiel-Einrichtungen (1, 7) berechtigen zum Risikospiel. Durch Betätigen einer Risikotaste (8) wird ein Zufallsgenerator (9) der Risikospiel-Einrichtung (7) aktiviert, der über Erhöhung oder Verringerung des Einsatzes, d.h. des bereits erzielten Gewinns, entscheidet. Eine zentrale Steuer- und Signalverarbeitungs-Einrichtung (4) aktiviert den Zufallsgenerator (9) selbsttätig bei nicht betätigter Risikotaste (8), und das Ergebnis dieser nicht wirksamen Risikospiel-Entscheidung kann auf einem Anzeigegerät (12) sichtbar gemacht werden, so daß der Spieler erfährt, was das nicht beanspruchte Risikospiel erbracht hätte. (32 13 400)



DE 32 13 400 A 1

10.04.82

321340

Patentansprüche

1. Geldspielautomat mit einer Symbolspiel-Einrichtung zur Gewinnermittlung und mit einer Risikospiel-Einrichtung, die bei Einsatz eines bereits erzielten Gewinns durch Betätigen einer Risikotaste aktivierbar ist, wobei nach einem Zufallsgenerator der Risikospiel-Einrichtung eine nicht vorhersehbare Entscheidung über Erhöhung oder Verringerung des Einsatzes trifft,
dadurch gekennzeichnet, daß der Zufallsgenerator (9) bei nicht betätigter Risikotaste (8) automatisch aktivierbar ist und daß ein Anzeigegerät (12) zur Signalisierung dieser nicht wirksamen Risikospiel-Entscheidung vorgesehen ist.
2. Geldspielautomat nach Anspruch 1,
dadurch gekennzeichnet, daß das Anzeigegerät (12) mit einem Tastschalter (11) aktivierbar ist.
3. Geldspielautomat nach Anspruch 2,
gekennzeichnet durch eine von der Risikotaste (8) und dem Tastschalter (11) beeinflußbare, zentrale Steuer- und Signalverarbeitungs-Einrichtung (4) mit einem Mikroprozessor.

Paul Gauselmann
Fontaneweg 19
4992 Espelkamp

Geldspielautomat mit einer Symbolspiel- und einer Risikospiel-Einrichtung

Die Erfindung betrifft einen Geldspielautomaten mit einer Symbolspiel-Einrichtung zur Gewinnermittlung und mit einer Risikospiel-Einrichtung, die bei Einsatz eines bereits erzielten Gewinns durch Betätigen einer Risikotaste aktivierbar ist, wonach ein Zufallsgenerator der Risikospiel-Einrichtung eine nicht vorhersehbare Entscheidung über Erhöhung oder Verringerung des Einsatzes trifft.

Ein Geldspielautomat der genannten Art ist aus der DE-OS 29 38 307 bekannt. Bei diesem Geldspielautomaten lassen Gelegenheitsspieler die Chance zum Risikospiel oft ungenutzt verstreichen, da sie mit dieser Spielart nicht vertraut sind.

Der Erfindung liegt die Aufgabe zugrunde, einen Geldspielautomaten der genannten Art anzugeben, der es dem Spieler ermöglicht, sich mit der Wirkungsweise der Risikospiel-Einrichtung vertraut zu machen, ohne dabei etwas riskieren zu müssen.

Die Aufgabe wird dadurch gelöst, daß der Zufallsgenerator bei nicht betätigter Risikotaste automatisch aktivierbar ist und daß ein Anzeigegerät zur Signalisierung dieser nicht wirksamen Risikospiel-Entscheidung vorgesehen ist.

Dadurch ergibt sich außerdem ein neuer Spielanreiz: auch der risikoerfahrene Spieler kann überprüfen, ob es günstig war, auf das Risikospiel zu verzichten.

Ausgestaltungen der Erfindung sind den Unteransprüchen zu entnehmen.

10.04.82

3213400

3

Ein Ausführungsbeispiel der Erfindung ist in der Zeichnung dargestellt und in der nachstehenden Beschreibung näher erläutert. Die einzige Figur zeigt alle zum Verständnis der Erfindung notwendigen Teile eines Geldspielautomaten.

Eine mit 1 bezeichnete Symbolspiel-Einrichtung mit drei Umlaufkörpern 2 ist über eine Vielfachleitung 3 mit einer zentralen Steuer- und Signalverarbeitungs-Einrichtung 4 verbunden, die die Umlaufkörper 2 zum Spielbeginn in Rotation versetzt, um sie dann auf nicht vorhersehbaren Rastpositionen stillzusetzen, so daß eine durch Fenster einsehbare Symbolkombination als Spielergebnis angezeigt wird. Die Steuer- und Signalverarbeitungs-Einrichtung 4, die einen Mikroprozessor enthält, ermittelt entsprechend der angezeigten Symbolkombination gegebenenfalls einen Gewinn in Form elektrischer Signale, die sie auch zur Ansteuerung einer Gewinnanzeige-Einrichtung 5 benutzt, so daß der erzielte Gewinn nach Art und Höhe ablesbar ist.

Die zentrale Steuer- und Signalverarbeitungs-Einrichtung 4 ist mit einem Zwischenspeicher 6 für die den erzielten Gewinn repräsentierenden Signale ausgestattet. Wenn dieser belegt ist, kann eine Risikospiel-Einrichtung 7 durch Betätigen einer Risikotaste 8 aktiviert werden, wonach die Steuer- und Signalverarbeitungs-Einrichtung 4 einen Zufallsgenerator 9 anläßt, dessen für den Spieler nicht vorhersehbares Ergebnis über Gewinn oder Verlust entscheidet. Die Gewinnanzeige-Einrichtung 5 zeigt dann die neue saldierte Gewinnsituation an: entweder die Summe aus bereits erzieltem Gewinn und Zugewinn oder die Differenz aus bereits erzieltem Gewinn und Verlust. Solange die Gewinnanzeige-Einrichtung 5 einen von Null abweichenden und unter dem Höchstgewinn liegenden Stand ausweist, kann der Spieler die Risikotaste 8 innerhalb einer signalisierten, zeitlich begrenzten Entscheidungsphase erneut wirksam betätigen. Unterbleibt die Tastenbetätigung, dann wird der Inhalt der Gewinnanzeige-Einrichtung 5 in einen nicht flüchtigen Guthabenspeicher 10 zur späteren Gewinngabe umgeladen.

Die zentrale Steuer- und Signalverarbeitungs-Einrichtung 4 läßt den Zufallsgenerator 9 automatisch auch dann an, wenn die Risikotaste 8 nicht betätigt wurde, so daß der Zufallsgenerator 9 ein Risikospiel-Ergebnis erzeugt, das jedoch ohne Einfluß auf die Gewinnsituation bleibt.

4

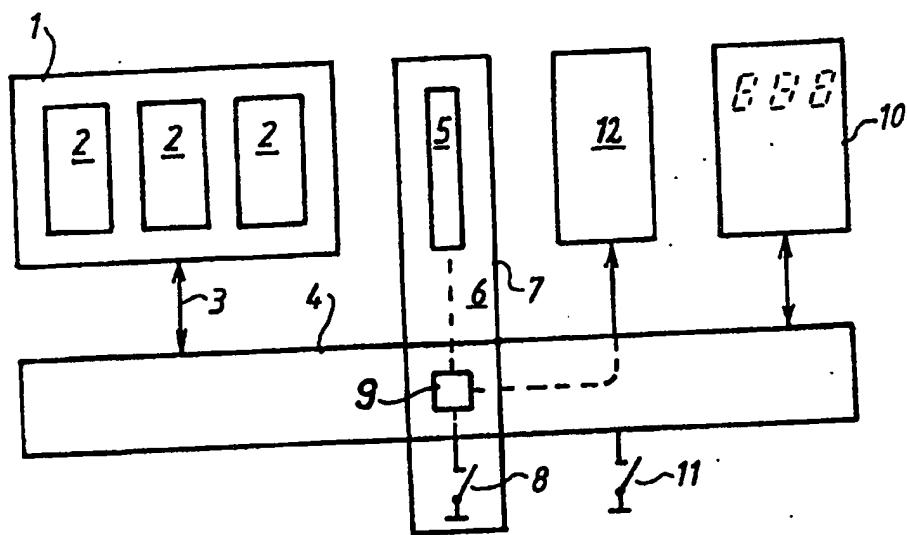
Durch Drücken eines Tastschalters 11 wird die Steuer- und Signalverarbeitungs-Einrichtung 4 veranlaßt, die Ergebnissignale dieses automatisch angelassenen Zufallsgenerators 9 zu einem Anzeigegerät 12 durchzuschalten, so daß der Spieler ablesen kann, was das nicht beanspruchte Risikospiel erbracht hätte.

10.04.1982

3213400

-5-

Nummer: 3213400
Int. Cl. 3: G 07 F 17/34
Anmeldetag: 10. April 1982
Offenlegungstag: 20. Oktober 1983



Sa-105/141

Paul Gauselmann-141

BEST AVAILABLE COPY

② BUNDESREPUBLIK
DEUTSCHLAND



DEUTSCHES
PATENTAMT

② Offenlegungsschrift
② DE 32 13 400 A 1

② Int. Cl. 3:
G 07 F 17/34
G 07 C 15/00

② Anmelder:
Gauselmann, Paul, 4992 Espelkamp, DE

② Erfinder:
gleich Anmelder

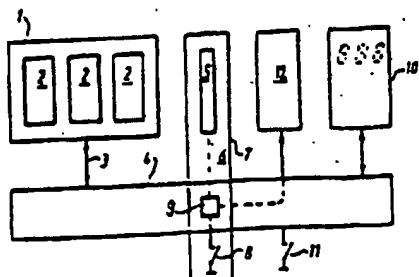
THE BRITISH LIBRARY

31 OCT 1983

SCIENCE REFERENCE LIBRARY

② Geldspielautomat mit einer Symbolspiel- und einer Risikospiel-Einrichtung

Erzielte Gewinne aus den Spiel-Einrichtungen (1, 7) berechtigen zum Risikospiel. Durch Beteiligen einer Risikotaste (8) wird ein Zufallsgenerator (9) der Risikospiel-Einrichtung (7) aktiviert, der über Erhöhung oder Verringung des Einsatzes, d.h. des bereits erzielten Gewinns, entscheidet. Eine zentrale Steuer- und Signalverarbeitungs-Einrichtung (4) aktiviert den Zufallsgenerator (9) selbsttätig bei nicht betätigter Risikotaste (8), und das Ergebnis dieser nicht wirksamen Risikospiel-Entscheidung kann auf einem Anzeigegerät (12) sichtbar gemacht werden, so daß der Spieler erfährt, was das nicht beanspruchte Risikospiel erbracht hätte. (32 13 400)



DE 32 13 400 A 1

DE 32 13 400 A 1

Patentansprüche

1. Geldspielautomat mit einer Symbolspiel-Einrichtung zur Gewinnermittlung und mit einer Risikospiel-Einrichtung, die bei Einsatz eines bereits erzielten Gewinns durch Betätigen einer Risikotaste aktivierbar ist, wodurch ein Zufallsgenerator der Risikospiel-Einrichtung eine nicht vorhersehbare Entscheidung über Erhöhung oder Verringerung des Einsatzes trifft,
dadurch gekennzeichnet, daß der Zufallsgenerator (9) bei nicht betätigter Risikotaste (8) automatisch aktivierbar ist und daß ein Anzeigegerät (12) zur Signalisierung dieser nicht wirksamen Risikospiel-Entscheidung vorgesehen ist.
2. Geldspielautomat nach Anspruch 1,
dadurch gekennzeichnet, daß das Anzeigegerät (12) mit einem Tastschalter (11) aktivierbar ist.
3. Geldspielautomat nach Anspruch 2,
gekennzeichnet durch eine von der Risikotaste (8) und dem Tastschalter (11) beeinflußbare, zentrale Steuer- und Signalverarbeitungs-Einrichtung (4) mit einem Mikroprozessor.

BEST AVAILABLE COPY

3213400

Paul Gauselmann
Fontaneweg 19
4992 Espelkamp

Geldspielautomat mit einer Symbolspiel- und einer Risikspiel-Einrichtung

Die Erfindung betrifft einen Geldspielautomaten mit einer Symbolspiel-Einrichtung zur Gewinnermittlung und mit einer Risikspiel-Einrichtung, die bei Einsatz eines bereits erzielten Gewinns durch Betätigen einer Risikotaste aktivierbar ist, wonach ein Zufallsgenerator der Risikspiel-Einrichtung eine nicht vorhersehbare Entscheidung über Erhöhung oder Verringerung des Einsatzes trifft.

Ein Geldspielautomat der genannten Art ist aus der DE-OS 29 38 307 bekannt. Bei diesem Geldspielautomaten lassen Gelegenheitsspieler die Chance zum Risikspiel oft ungenutzt verstreichen, da sie mit dieser Spielart nicht vertraut sind.

Der Erfindung liegt die Aufgabe zugrunde, einen Geldspielautomaten der genannten Art anzugeben, der es dem Spieler ermöglicht, sich mit der Wirkungsweise der Risikspiel-Einrichtung vertraut zu machen, ohne dabei etwas riskieren zu müssen.

Die Aufgabe wird dadurch gelöst, daß der Zufallsgenerator bei nicht betätigter Risikotaste automatisch aktivierbar ist und daß ein Anzeigeorgan zur Signalisierung dieser nicht wirksamen Risikspiel-Entscheidung vorgesehen ist.

Dadurch ergibt sich außerdem ein neuer Spielanreiz: auch der risikoerschrecke Spieler kann überprüfen, ob es günstig war, auf das Risikspiel zu verzichten.

Ausgestaltungen der Erfindung sind den Unteransprüchen zu entnehmen.

Ein Ausführungsbeispiel der Erfindung ist in der Zeichnung dargestellt und in der nachstehenden Beschreibung näher erläutert. Die einzige Figur zeigt alle zum Verständnis der Erfindung notwendigen Teile eines Geldspielautomaten.

Eine mit 1 bezeichnete Symbolspiel-Einrichtung mit drei Umlaufkörpern 2 ist über eine Vielfachleitung 3 mit einer zentralen Steuer- und Signalverarbeitungs-Einrichtung 4 verbunden, die die Umlaufkörper 2 zum Spielbeginn in Rotation versetzt, um sie dann auf nicht vorhersehbaren Rastpositionen stillzusetzen, so daß eine durch Fenster einsehbare Symbolkombination als Spielergebnis angezeigt wird. Die Steuer- und Signalverarbeitungs-Einrichtung 4, die einen Mikroprozessor enthält, ermittelt entsprechend der angezeigten Symbolkombination gegebenenfalls einen Gewinn in Form elektrischer Signale, die sie auch zur Ansteuerung einer Gewinnanzeige-Einrichtung 5 benutzt, so daß der erzielte Gewinn nach Art und Höhe ablesbar ist.

Die zentrale Steuer- und Signalverarbeitungs-Einrichtung 4 ist mit einem Zwischenspeicher 6 für die den erzielten Gewinn repräsentierenden Signale ausgestattet. Wenn dieser belegt ist, kann eine Risikspiel-Einrichtung 7 durch Betätigen einer Risikotaste 8 aktiviert werden, wonach die Steuer- und Signalverarbeitungs-Einrichtung 4 einen Zufallsgenerator 9 anläßt, dessen für den Spieler nicht vorhersehbares Ergebnis über Gewinn oder Verlust entscheidet. Die Gewinnanzeige-Einrichtung 5 zeigt dann die neue saldierte Gewinnsituation an: entweder die Summe aus bereits erzieltem Gewinn und Zugewinn oder die Differenz aus bereits erzieltem Gewinn und Verlust. Solange die Gewinnanzeige-Einrichtung 5 einen von Null abweichenden und unter dem Höchstgewinn liegenden Stand ausweist, kann der Spieler die Risikotaste 8 innerhalb einer signalisierten, zeitlich begrenzten Entscheidungsphase erneut wirksam betätigen. Unterbleibt die Tastenbetätigung, dann wird der Inhalt der Gewinnanzeige-Einrichtung 5 in einen nicht flüchtigen Guthabenspeicher 10 zur späteren Gewinngabe umgeladen.

Die zentrale Steuer- und Signalverarbeitungs-Einrichtung 4 läßt den Zufallsgenerator 9 automatisch auch dann an, wenn die Risikotaste 8 nicht betätigt wurde, so daß der Zufallsgenerator 9 ein Risikspiel-Ergebnis erzeugt, das jedoch ohne Einfluß auf die Gewinnsituation bleibt.

BEST AVAILABLE CO

100-100000

4

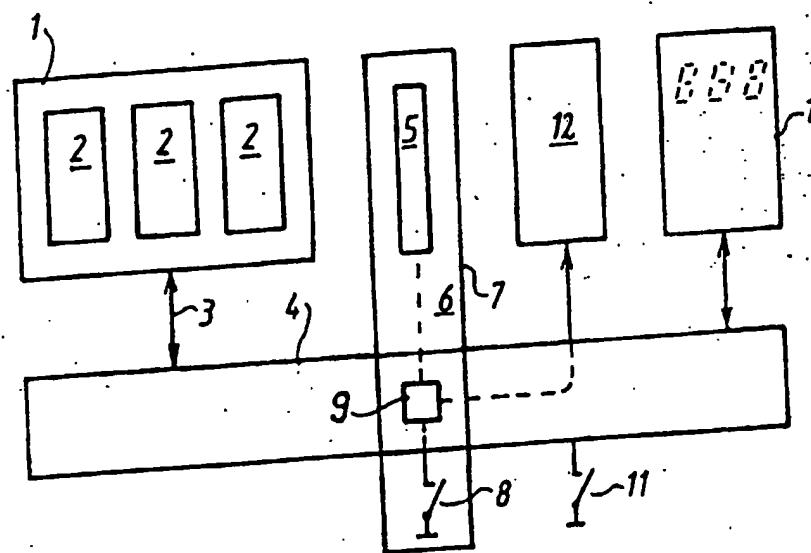
Durch Drücken eines Tastschalters 11 wird die Steuer- und Signalverarbeitungs-Einrichtung 4 veranlaßt, die Ergebnisseignale dieses automatisch angelassenen Zufallsgenerators 9 zu einem Anzeigeorgan 12 durchzuschalten, so daß der Spieler ablesen kann, was das nicht beanspruchte Risikospiel erbracht hätte.

BEST AVAILABLE COPY

-5-

Nummer:
Int. Cl. 3:
Anmeldetag:
Offenlegungstag:

3213400
G07F 17/34
10. April 1982
20. Oktober 1983



Sa-105/141

Paul Gauselmann-141

REST AVAILABLE COPY

sek 8343

between the two crane arm sections (2,3) to determine the angular rotation of the inner section (2) relative to the support column and the angular rotation of the outer section (3) relative to the parallel rotation axis. (20pp Dwg. No.2/8)

TG-D8E

IPO T03 83-768774/38 *DE 3213-348-A piezoelectric motor with two part robot - has two piezoelectric oscillator and has each part in contact with stator along different surfaces of interaction

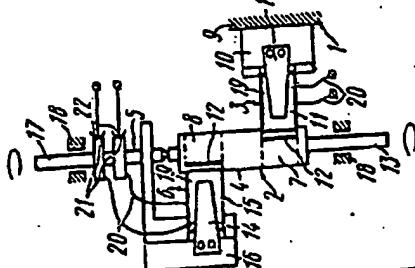
KIEV POLY (VISH) 16.04.82-US-369181 (08.04.82-DE-213348)

V08 W04 (20.10.83) *US400641-A + H02n-11

10.04.82 as 213348 (844SH)

The motor comprises stator and a rotor one of which includes at least one first piezoelectric oscillator. The rotor consists of two parts one of which parts includes a second piezoelectric oscillator. The parts of the rotor are mounted for relative rotation about the axis of rotation.

The first part is in contact with the stator along the first surface of frictional interaction and with the second part along the second surface of frictional interaction. Each surface of frictional interaction is formed by rotation of at least one straight line about the axis of rotation of the rotor. (42pp)



GAUS/ * T03 83-768933/43 *DE 3213-400-A Gaming machine with risk play facility - has random signal generator that may be selected to vary risk

GAUSELMANN P 10.04.82-DE-213400

W04 (20.10.83) G07c-15 G07f-17/34

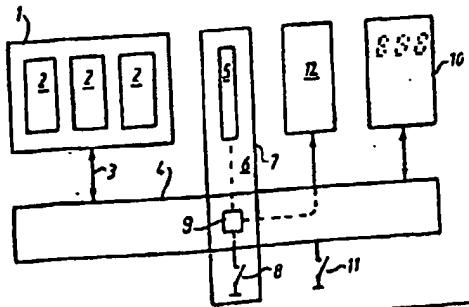
10.04.82 as 213400 (1230MB)

The gaming machine type gambling system has three drums (2) with symbols around the periphery that are rotated and are randomly stopped. A control unit (4) with a built in microprocessor examines the stop condition of the drums and determines if a win has been obtained. The win is displayed (5) and may be entered into memory (10) for later use.

Within the control unit, is a random signal generator (6) that may be activated by the player when a key (8) is operated. The key enables the player to increase or reduce the gamble. In the event that the key is not operated, the random signal generator continues to run with the result displayed (12) for the operators benefit. (6pp Dwg. No.1/1)

NE-188111

TE-F TG-H5



MESR * T04 83-785949/43 *DE 3213-447-A image generator for target simulation e.g. aircraft - uses three scanning systems for sharper image

COMPUTING AND CONTROL - p.3

used, has two separate sets of scanning devices, the first using a normal raster pattern as used by TV tubes and the second uses X-Y scanning amplifiers having a higher band width, but reduced max. scanning amplitude, such as between 3 and 20 lines in height. The system is switched from raster to vector operation when an image is to be shown.

An electronic delay circuit is used for intermediate storage during the switching operation. Three image tubes are used, each with a basic colour, and the three colours are superimposed to give an intensity of distribution for the switching operation. A control system ensures that the object to be retained on the screen appears only in the red or green tube. (12pp Dwg. No.0/2)

T4-H1A

BADI T03 83-796600/43 = DE 3213-508-A Mfg. magnetic data disc - subjecting liq. dispersion coating to aligning DC magnetic field rising from zero to above coercivity level

BASF AG 10.04.82-DE-213508 (20.10.83) *EP-91642-A G11b-05/68 + H01f-41/16

10.04.82 as 213508 (382BD)

The magnetic data disc has a non-magnetic support disc coated with a dispersion containing anisotropic magnetic particles. The particles are aligned in the dispersion film parallel to the plane of the disc and tangential to the disc's axis of rotation using a d.c. magnetic field. The coating is then hardened, ground and polished.

During particle alignment the liq. coating is exposed to a d.c. magnetic field that rises slowly from zero to a value lying above the coercive field strength of the magnetic particles. The magnetic field increases from 1 to 7 times this field strength within 3-60 seconds as the disc rotates. (13pp)

HEIC T01 83-796548/43 = DE 3213-527-A Bidirectional data transmission system with interference suppression - has opto-electronic couplers providing decoupling between data devices

HEIDELBERGER DRUCKMASCH 10.04.82-DE-213527

W01 (20.10.83) *EP-91582-A G06f-03/04

10.04.82 as 213527 (382BD)

The data transmission system has bidirectional data exchange between several devices connected by electrical lines. Each device has a data input and output. Only the data input of any device is connected to the input of an opto-electronic coupler inside the device. The coupler's output is connected to the device's electrical receive circuitry.

If used, each line screen is connected to a line connecting two devices together but only connected to the equipment earth of one device. The advantage lies in achieving total electric decoupling between interconnected devices in a simple manner. A high protection against interference is achieved at min. expense. (16pp)

HEIM. * T03 83-785976/43 *DE 3213-548-A Thermostatically controlled valve assembly for central heating system - has universal valve assembly suitable for different sizes of valves

HEIMEIER T METALLW 13.04.82-DE-213588

(20.10.83) G06d-23/02

13.04.82 as 213588 (1488SH)

The assembly is for a central heating system, with only the throttle opening and the valve itself varying in size, depending on the heating power required. This results in simpler manufacture and stock control.

The inlet (3) of the valve assembly includes the throttle opening which determines the effect of the valve (9). The size of the throttle opening (21) in the insert (11) is matched to the size of the

